

中日科普动漫发展状况比较研究

武 丹 姚义贤

(中国科普研究所, 北京 100081)

[摘 要] 在 21 世纪, 利用科普动漫进行科技传播已经成为科学技术普及的一种必不可少的手段和方式。但中国科普动漫的发展与日本还有一定的差距。通过对中日科普动漫现状的比较分析, 借鉴日本科普动漫发展的经验, 以求对我国科普动漫的发展有所帮助。

[关键词] 中日科普动漫 发展状况 比较研究

[中图分类号] N4

[文献标识码] A

[文章编号] 1673-8357(2011)01-0022-05

A Comparative Study on the Development of Animated Cartoon for Science Popularization in China and Japan

Wu Dan Yao Yixian

(China Research Institute for Science Popularization, Beijing 100081)

Abstract: In the 21st century animated cartoon for science popularization has played an important role in science communication. There is a wide gap in the development of animated cartoon between China and Japan. By a comparative study on animated cartoon for science popularization in China and Japan, we could learn from the Japanese experience which is a big help for the undertaking in our country.

Keywords: China and Japan animated cartoon for science popularization; development; comparative study

CLC Numbers: N4

Document Code: A

Article ID: 1673-8357(2011)01-0022-05

进入 21 世纪, 科学技术的不断进步和国家政策的大力扶持, 使得我国的动漫产业得以迅猛发展。动漫不仅能带给人们审美的愉悦, 也成为了传播科学技术的一种必不可少的手段和方式。由此, 我们越来越多地提到一个新名词——科普动漫。何谓科普动漫呢? 简单地加以界定, 就是以科学知识、科学方法, 以及融于其中的科学思想和科学精神作为传播内容的一种动漫形式。发展科普动漫不仅有利于促进国家科普能力的提高、促进科学文化的传播, 也有利于激发公民对科学的兴趣, 提高公民的整体科学素质。因此,

科普动漫的发展具有重要的意义。

科普动漫作为动漫的一种, 到目前为止, 并没有独立于其他动漫的运作方式, 其发展与整个动漫产业的发展息息相关。近几年, 我国的动漫产业虽然有长足的发展, 但与日本、美国等发达国家相比还有一定的差距。而科普动漫无论在质量还是数量上, 也都逊色于日、美。下面, 我们就以素有“动漫王国”之称的日本为例, 比较我国与日本动漫产业发展的总体状况及科普动漫发展的差异, 借鉴日本科普动漫的发展经验, 以促进我国科普动漫更快更好地发展。

收稿日期: 2009-12-23

作者简介: 武 丹, 中国科普研究所博士后, 研究方向为中日动漫比较研究, Email: zisong_zs@163.com;

姚义贤, 中国科普研究所副所长。

1 中日动漫产业发展概述

1.1 中国动漫产业发展概述

我国动漫产业的起步不仅早于日本,而且早期也取得过十分辉煌的成就。20世纪20年代初,上海的“万氏兄弟”开创了中国动画电影事业。1941年由万氏兄弟编导的动画长片《铁扇公主》,受到东南亚国家及日本观众的热烈欢迎。1949年东北电影制片厂成立“美术片组”,继而南迁上海,成立上海电影制片厂,并完成《骄傲的将军》和《神笔》等力作,动画电影出现了第一次创作高潮,我国的动漫产品得到了国际动漫界的承认,并形成了“中国学派”。20世纪60年代中国制作的水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》获得了瑞士第十四届国际电影节银帆奖等10多个奖项;而《大闹天宫》更是震惊世界,被誉为世界动画史上的里程碑。于1980年摄制的《三个和尚》蜚声中外,荣获柏林国际电影节等多个电影节的奖项。但到了20世纪80年代中后期至90年代中期,随着我国的改革开放,美国、日本的动漫产品大量涌向我国,迅速抢占了国内动漫市场90%以上的份额,继而在与动漫相关的玩具文具、食品服饰、图书期刊、音像制品等衍生产品方面也占领了国内极大部分市场,使得我国动画产业进入了低谷、繁华不再。虽然在1995年中宣部、国家新闻出版总署就发布了《中国儿童动画出版工程》(即“5155工程”)相关文件,要求在华东、华北、中南、东北、西部建立5个动画出版基地,以发展动画产业,但我国与美、日的差距却日渐扩大。

我国动漫真正作为一个产业开始快速发展,不过短短几年时间。从2004年至今,国家出台了一系列政策对动漫产业大力扶持,使得整个产业在几年的时间内就有了很大的飞跃。2009年,我国国产动画共322部,总时长已达171 816分钟,动漫产业园区和动漫基地有70多家,国内动漫企业更是突破1万家,全国开设动漫专业的高校也有500多家。目前基本完成了单一的动画制作向全产线转型的政策构建、观念构建、组织构建以及产业链构建,实现了中国动画产业的基本战略布局。我国的动漫虽然总体的发展态势良好,但对于刚刚起步的中国动漫产业

来说,发展过程中还存在着诸多问题。如管理、资金、人才、制播倒挂,等等,产业链远未成熟。因此,整体发展水平与日本相比还是有着明显的差距。

1.2 日本动漫产业发展概述

日本是世界上最大的动漫制作和输出国,目前全球播放的动漫作品中有六成以上出自日本。根据日本贸易振兴会公布的数据,仅2003年销往美国的日本动画片及相关产品的总收入为43.59亿美元。日本动漫内容产业市场的总体规模据估计已经达到230万亿日元,广义动漫产业占日本GDP的10多个百分点,已经成为日本的第三大产业^[1]。

日本的动画产业经过数十年的累积,有着十分成熟的产业链。他们通过组成投资联盟的形式来进行融资。投资联盟由动漫制作公司、电视台或电影公司、广告代理商、玩具公司组成。在制作方面,日本动漫以其立足本土的原创、内容的新颖而享誉世界。日本全国共有430多家动漫制作公司,除了拥有众多漫画大师外,还有动漫导演和大量工作在第一线的动画绘制者。为降低成本,方便动画加工素材的传递,日本动画普遍采取分包加工的方式,因此,日本430家动画制作公司中有359家集中在东京^[1]。在发行方面,日本动画在国内形成了良性的发展,同时大力开发海外市场。1963年,作为日本首部在国内播出的动画电视连续剧《铁臂阿童木》在美国播出并获得成功,《佛兰德斯的狗》进入了欧洲市场,《哆啦A梦》在亚洲深受欢迎,《美少女战士》、《七龙珠》等都在亚欧有着很好的市场。为了扩大海外用户,2004年日本动画频道ANIMAX亚洲频道开始运营,该频道在亚洲有6个播放市场^[1]。除了通过传统媒体播出动漫,他们也通过网络、手机等新媒体发行动画作品。目前的日本动漫已然成为一种时尚。

2 中日科普动漫发展概述

2.1 中国科普动漫发展概述

科普动漫,不仅要求作品本身要具备较高的艺术性,同时还要将与科学相关的内容巧妙地融合于故事之中,达到一个良好的传播效果。

因此,创作具有相当的难度。这也导致了我国科普动漫作品至今数量仍然较少,而优秀作品就更可谓凤毛麟角的状况。

我们依据传播渠道的不同,对科普动漫进行了数据的统计,从中不难看出我国科普动漫发展的总体状况。

2.1.1 影视类科普动漫作品

虽然整体动漫的发展速度很快,但在所有的动漫作品中,科普动漫所占比例却相对较小。以 2008 年为例,制作完成的国产动画片总数为 249 部,其中科普动漫作品总数少于 40 部。而在这些作品中,优秀的、能够为广大受众特别是青少年喜爱的作品为数极少。

2.1.2 图书类科普动漫作品

通过对 2004 年至 2007 年新闻出版总署出版的图书目录进行统计,国内科普动漫图书占国内动漫图书总数的比例分别为:2004 年为 3.33%,2005 年为 3.00%,2006 年为 6.85%,2007 年为 3.15%。虽然在 2006 年,科普动漫图

书所占的比例有了大幅的提升,但也是仅此一年,到 2007 年科普动漫图书数量又回落到和 2004、2005 年相近的水平。

2.1.3 期刊类科普动漫作品

根据新闻出版总署发布的《2008 年全国新闻出版业基本情况》,2008 年全国共出版期刊 9 549 种,漫画专业杂志不过几十种,所占比例甚小,但不少杂志都有漫画专栏。而专业科普漫画杂志在漫画杂志中所占比例更小,据北京邮政报刊订阅网不完全统计,2010 年邮发动漫杂志 38 种,其中明确定位科普漫画杂志的只有《科技知识动漫》、《科普画王》、《电漫探索科学》、《科普童话》四种。

2.1.4 网络科普动漫作品

据不完全统计,国内的大型综合门户网站中有动漫频道的只有 5 至 6 个,科普动漫作品极少。而通过对 50 个专门的动漫网站进行调查显示,有科普内容的动漫作品寥寥无几。在全国 600 多家专门的科普网站中,除中国数字科

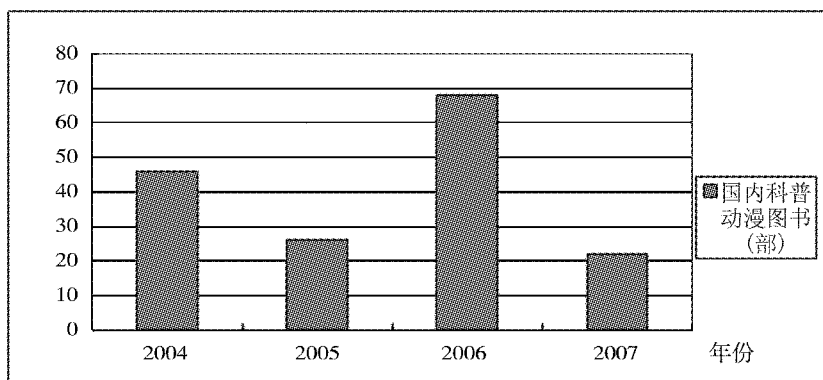


图 1 2004-2007 年出版科普动漫图书数量比较

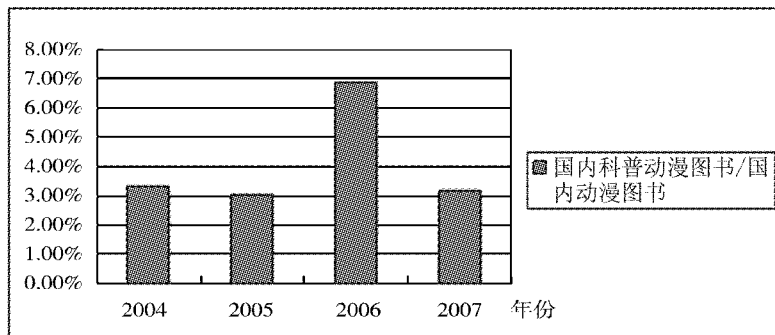


图 2 2004-2007 年国内动漫图书中科普动漫图书所占比例

技馆等个别网站外,都鲜有科普动漫作品。

从以上数据不难看出,我国科普动漫的发展还处在不尽如人意的阶段。造成如此状况的原因很多,就目前而言,在我国众多的动漫公司中,真正专门或长期从事科普动漫创作的几乎没有。有个别公司从事科普动漫的创作,都是因项目需要,他们并不单独设立专门的科普动漫创作部门。因此,具有一定规模的科普动漫的创作团队极其缺乏。而国家的一些动漫基地和地方科协虽然举办过一些科普动漫大赛,如杭州动漫基地、北京科协,但作品的质量却相对较低,参差不齐。而且这些大赛中动画作品相对于漫画作品,在数量上也相差很多,不能形成真正具有推动科普动漫整体发展的影响力。

2.2 日本科普动漫发展概述

在日本的动漫作品中,依据我们所界定的科普类动漫可谓十分发达。

日本的动漫作品中有许多会涉及各种科技或者科幻的要素,并体现出作者对科技的判断和结论:比如一方面是乐观的“不可思议的工具”,如适合低龄儿童的《哆啦A梦》、《数码宝贝》之类的动漫作品;而另一方面是悲观地认为“破坏一切的可怕元凶,末日的终结者”,如《风之谷》、《银河铁道999》等作品。或是将各种科技或科幻要素当作铺展情节的方便背景,并不加以过多的关注和探讨^[2]。这在以各种励志性或者娱乐性的动漫为主的少年动漫中体现较为明显,超能力或者高科技往往成为故事中的酷炫背景和情节工具。真正能够完整体现作者对科技的思考与严厉或悲观的态度的,大多是硬派且读者较少的青年动漫^[3]。

“太空和机器人”主题一直是日本动漫作品中的一种重要的题材,甚至被称为巨型机器人文化。这类作品数量较多,也很受市场的欢迎。比如我们所熟悉的《铁臂阿童木》、《机动战士高达》系列、《五星物语》、《超时空要塞》、《变形金刚》系列、《攻壳机动队》等。除此之外,还有一些其他题材的作品也融合进了科技、科幻等要素,如著名的《天空之城》。从1963年到2004年,仅以机器人为题材的作品数量就有126部。日本的科普动漫作品数量之多,由此可窥一斑。

3 中日科普动漫发展现状比较分析

3.1 发展模式

中日两国动漫的发展模式存在一定的差异。

日本动漫的发展不同于其他国家,其特点是漫画的基础深厚,以漫画为基础带动动画产业,再加上日本政府的大力扶持和民间投资者的积极响应,使得日本的动漫产业逐步发展起来。据统计,日本每年国内漫画杂志和单行本的发行量高达35万亿册,已占杂志和图书发行总量的45%。目前,日本动画、漫画、游戏的发展已融为一体。

而在中国,漫画的受众基础和影响力远远不如日本,我们没有时间先培育漫画市场再去带动动画市场的发展。因此,要依据我国的具体情况,在发展动画产业的同时,加强漫画产业的发展。在现有的政策推动下,我国的动画产业已经有了飞速的发展,但动画和漫画的互相协同、共同发展还有所欠缺,这样无疑会限制动漫产业的发展空间。

3.2 品牌建设

中日两国的科普动漫在品牌建设上差距较大。

日本的科普动漫作品数量较多。从早期的《铁臂阿童木》开始,到后来的《机动战士高达》系列、《变形金刚》系列、《攻壳机动队》系列、《哆啦A梦》、《数码宝贝》、《新世纪福音战士》,等等,脍炙人口的作品数不胜数。这些优秀的作品都形成了自己的品牌:“阿童木”形象至今被人津津乐道;“高达”从1979年开始,历经30年时间仍旧表现出旺盛的生命力;“机器猫”也一直备受大众的喜爱……

反观中国的科普动漫,作品数量极少,而且质量也还有待提高。《小蝌蚪找妈妈》、《海尔兄弟》、《蓝猫淘气三千问》等作品是为数不多的为大众所熟知的科普动漫作品。而在这些作品中,我们能够称之为品牌的只有《蓝猫淘气三千问》。蓝猫系列动画片一直在连续推出,衍生品也做得较好,但《蓝猫淘气三千问》也存在着一一些问题。比如在角色设定上,全部是天真善良的形象;故事情节与知识的融合程度也相对较低,基本是以传授知识的方式进行讲述,缺乏其他吸引受众的元素。

原创动漫形象的构建是发展动漫产业链的关

键一环。因此,树立品牌形象对科普动漫的发展至关重要。

3.3 内容创作

日本的动画创作具有明显的类型化倾向。众所周知,日本每年的动画产量很大。而在这些动画片中很多是类型化的产物。一旦一种类型作品成功,它的系列作品便会推出。前面我们提到的《机动战士高达》系列、《变形金刚》系列、《攻壳机动队》系列就是很典型的例子。它不仅形成了机器人作品类型,更形成了一种文化。“类型”已经成为影视作品在商业市场中获得成功的不可或缺的因素。

反观我国的动画作品,类型简单,题材重复,类型意识匮乏,我们至今无法在中国的动漫作品中找到这种具有影响力的类型化作品,更不要说能够形成一种文化去影响大众了。

3.4 人才培养

日本动漫之所以领先于世界水平,其中一个重要的原因在于,在日本动漫发展的各个时期,都有一些极为出色的领军人物,从而很好地引领了整个日本动漫产业的发展。而在科普动漫方面,也有很多这样优秀的代言人,如押井守、渡边信一郎、野村哲也、大友克洋等。他们热衷于把对哲学的思考和对人性的拷问寄于先进和科技表象之中,他们不仅让全世界的观众认识了日本动画电影这样独特的电影类型,更对日本动画的发展产生了重要的影响。

而在中国的动漫行业,大师级的人才数量

少得可怜。尤其是动画创作,随着中国动漫产业的发展,原创作品的数量呈几何级的增长,但至今我们仍然找不到一个像手冢治虫、宫崎骏这样的大师。而科普动漫需要的创作人才不仅要求是艺术大师还要具备极高的科学素质,这样就更是难上加难。

日本之所以在人才方面能够良性循环,是因为其早期开展的是文化产业人员资格培训的方式,加强实践型人才的培养,采取产、学、研联合培养的模式。在日本高校的动漫专业,招收的学生较少,而授课的都是日本著名的动漫大师,这样培养的人才不仅符合动漫企业的要求,也具备了很高的水平。而中国的动漫人才培养模式使得学校和企业间无法实现无缝对接,因此造成了中国动漫人才的匮乏。

当然,除了上述几点之外,中国和日本的科普动漫发展的差异还有很多,而产生这些差异的原因也有很多,诸如动漫产业的发展基础的不同,文化的差异,等等,我们将会进一步深入研究。可以肯定的是,日本作为世界上动漫产业最发达的国家之一,有许多发展的经验是值得我们学习和借鉴的。

参考文献

- [1] 邓林. 世界动漫产业发展概论 [M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2008.
- [2] 日本漫画中的科技情结 [EB/OL]. [2004-08-31]. <http://veevee.bloghus.com/1095/1075615.html>.